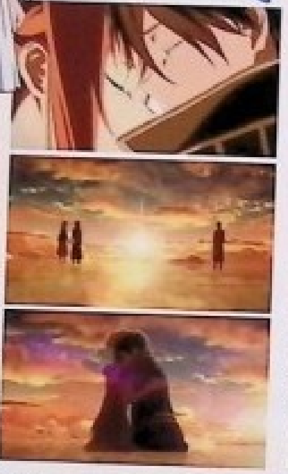
ソードアート・オンラインⅡ
dive in
月刊ニュータイプ 2014年8月号付録①

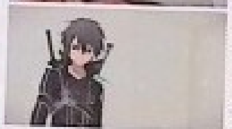
仮想現実で見つけた大切なもの

ユイ

キリトとアスナが第22層で助けた少女。その正体はカウンセリング用の人工知能だった。キリトとアスナをパパとママと呼び、慕っている



多大な犠牲を払い攻略は続いていた。ゲームシステムの不可解な動きに気づいたキリトはあるプレイヤーに一騎打ちを申し込む。キリトの戦いが終わったときアインクラッドは崩壊する。キリトとアスナの別れのときが迫る



孤独に戦うキリトはアスナと出会う。一心不乱に戦うアスナに、キリトは安らぎを与えた。キリトはアスナを血盟騎士団から一時脱退させるために、団長のヒースクリフと剣を交える。戦いの行方は……!?

キリトとアスナはゲーム内で結婚した。2人は前線から離れて生活を始める。ある日、2人は記憶を失っている少女と出会った。彼女はキリトやアスナと家族のようにすごす

アスナ

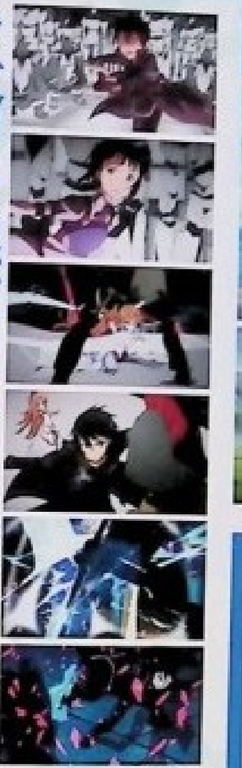
《閃光》の異名をもつ血盟騎士団の副団長。キリトとはたびたび意見を違えることもあったが、さまざまな事件の果てに恋人同士となった

生命を懸けたゲームのスタート

キリト

[illegible]和人と同じもの。サービス開始前からプレイしていたベータテスターであり、「ビーター」と呼ばれる。二刀流を使いこなす

《SAO》に閉じ込められた人々の間で恐怖と混乱が渦巻く。一部プレイヤーからベータテスト経験者を迫害する意見が出たとき、キリトはあえて「ビーター」の汚名を受けて、人々の対立を解消しようとするのだった



《SAO》の舞台となるのは浮遊城《アインクラッド》。世界観は中世ヨーロッパをモチーフにしたファンタジーワールド。100層の空間で構成されており、上層へ向かう階段の前にはボスが待ち構えている。プレイヤーはモンスターを倒し経験値をためてレベルを上げ、「ソードスキル」という剣技を磨くことで成長していく。[illegible]

ソードアート・オンライン

《SAO》

2022年、世界初のVRMMORPG《ソードアート・オンライン（SAO）》の正式サービスが開始された。14歳の桐ヶ谷和人は「キリト」と名のり、約1万人のプレイヤーとともに仮想世界を謳歌する。やがて、ゲーム開発者の茅場晶彦が出現。「このゲームはログアウトできず、死亡したプレイヤーは現実世界でも死亡する」と告げる。脱出する唯一の方法は「最上階第100層のボスを倒す」こと。キリトの絶望的なデスゲームが始まった。

next VRMMORPG...

playback 《SAO》→《ALO》

キリトにひかれていくリーファ。リーファのプレイヤーは和人の義妹・直葉だった。直葉はキリトの正体が和人だとも知らず、どんどん恋心を募らせていく。やがて2人は……

キリトが兄であり、目的がアスナの救出だと知ったリーファは衝撃を受ける。オンラインゲームだからこそ、感情がむき出しになる。傷ついた直葉はひとり涙を流すのだった

現実への帰還

キリトたちは世界樹にたどり着く。そこは強力な兵士たちが守護していた。キリトは空を飛び、頂上へ。仲間の助けを得て、困難を切り開いたキリトは一路アスナのもとへと向かう。そして冒険はクライマックスへ!

キリト

種族は、スプリガン。《SAO》クリア時のスキルや経験値が引き継がれている。魔法があまり得意ではない、[illegible]キャラクター

アルヴヘイム・オンライン

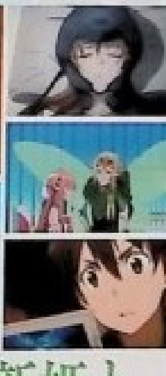
《ALO》

桐ヶ谷和人は《SAO》のデスゲームから帰還した。だがゲーム内で知り合った「アスナ」のプレイヤー・結城明日奈をはじめとする約300人は、いまだに現実世界へ帰還できずにいた。そんなとき「アスナ」が新型VRMMORPG《アルヴヘイム・オンライン（ALO）》のなかで目撃されたという話を聞きつける。《SAO》のシステムを基にしたという《ALO》の世界。和人は再びゲームのなかにダイブし、「キリト」として彼女がとらわれているという世界樹の頂点をめざす旅を始める!

《ALO》は《SAO》の事件後に発売されたVRMMORPG。世界樹と呼ばれる巨大な樹がそびえたつファンタジー世界が舞台。魔法が使えるほか空を飛ぶこともできる。プレイヤーは9つの妖精族のいずれかに属し、種族間抗争（対人戦闘）を繰り広げながら、世界樹の頂点をめざす

リーファ

和人の義妹・桐ヶ谷直葉のアバター。種族はシルフ。[illegible]サラマンダー[illegible]たところ[illegible]キリトに助けられる



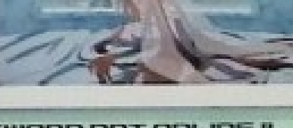
2年ぶりにゲームから帰還したキリトたちは、現実生活を再開する。だが、アスナは昏睡状態のまま、未帰還者のひとりとなっていた。ある日、ゲーム内で撮影した画像にアスナが写っていたという話がキリトのもとに届く

《ALO》に入ったキリトは森のなかでサラマンダーたちに襲われているシルフの少女を助ける。その少女・リーファから空を飛ぶ方法を学ぶキリト。新たな仲間とともにキリトはアスナの目撃情報があった世界樹をめざす

とらわれの姫君と新しい仲間

アスナ

妖精王のピティターニアのアバターを使用。あらゆるプレイヤーに[illegible]世界樹[illegible]じ込められていた



VRMMORPG《ALO》のなかでアスナは妖精王オベイロンにとらわれていた。オベイロンの正体は明日奈の父の部下。世界樹の頂上に閉じ込められたアスナは自力で脱出しようとする

#01_「銃の世界」

●脚本／絵コンテ／演出＝伊藤智彦　●作画監督＝山下祐

2025年12月7日。《SAO》事件からもうすぐ１年経つという冬の日曜日、桐ヶ谷和人と結城明日奈はデートを楽しんでいた。その数日前、和人は《仮想課》の菊岡に呼び出されていた。それは、唯一プロが存在するMMOゲーム《ガンゲイル・オンライン（GGO）》で起きた、現実とリンクする死亡事件について調査してほしいという依頼だった。《SAO》の記憶がよみがえるなか、デートの翌日、事件の手がかりを探すためキリトは《GGO》にダイブする。

結城明日奈／アスナ

《SAO》《ALO》から救出され２年ぶりに目覚め、和人と現実世界で再会する。《SAO》帰還者の学校に通い、日常を楽しんでいる

過去との再会

《ALO》から現実世界へ帰還し、普通の高校生として生活していた和人の前に、過去の罪が立ちはだかる。《SAO》で生きるため、ゲームを脱出するためとはいえ人の命を手にしたこと。思い悩む和人

桐ヶ谷和人／キリト

《SAO》帰還の英雄。《ALO》でアスナを救出し、明日奈とやっと現実世界で再会する。《仮想課》の菊岡からの依頼で《GGO》に潜入

手に入れた普通の日常

ただの高校生として現実世界でも逢瀬を重ねる和人と明日奈。厳しいゲーム世界で生き抜いたこと、そのなかで得た大切な気持ちを分かち合う

現実から仮想現実へ──

ガンゲイル・オンライン

《GGO》

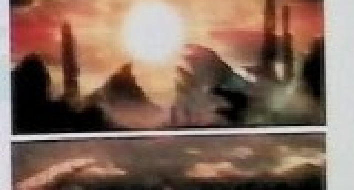
《ガンゲイル・オンライン》はアメリカで開発されたVRMMORPG。唯一"ゲームコイン現実還元システム"を採用しており、トッププレイヤーは"プロ"ゲーマーとして収入を得ているという。舞台は近未来、銃火器による戦闘が主流の戦闘スタイルとなっている。最強のプレイヤーを決定する《バレット・オブ・バレッツ（BoB）》という大会が開催される

再び始まるキリトの試練

キリトの戦いの舞台は3つめのゲームへ。《ソードアート・オンライン》がクリアされてから1年後、和人は新たな試練に直面する。《ガンゲイル・オンライン（以下《GGO》）》のプレイヤーが連続で変死をとげているというのだ。和人は《SAO》事件で知り合いになった総務省《仮想課》の役人から《GGO》の調査を依頼され、和人は真相を探るため《GGO》へログインするのだった。

剣から銃へ。ファンタジー世界から近未来世界へ。キリトの冒険は新たな局面を迎える。《GGO》で知り合った少女シノンに導かれ、最強ガンナーを決める大会《バレット・オブ・バレッツ》に参戦、現実空間での連続変死事件の真相を追う。

爽快なバトルが楽しいシリーズだったが、今回は犯人を追うというサスペンス要素も入り、より深く楽しむことができるだろう。変死事件の犯人は？　仮想空間に秘められた真実をキリトは斬り裂いていく。



「今回は、バンドのメンバーとともに、ヘビーメタルの楽曲に初挑戦しました」

梶浦由記 音楽

2012年夏から放送され、世界レベルで人気を博したTVアニメ「ソードアート・オンライン」。その原作の世界とキャラクターの心の機微をさらに深めた音楽を担当した梶浦由記。あの夏から2年――「SAO」と梶浦由記のタッグが再び！ 待望の続編が放送スタート。第1期に引きつづき新しいゲーム世界の音楽を紡いだ梶浦に話を聞いた。

第1期から2期へつながる物語と音楽

――待望の『SAO』第2期がスタートしました。梶浦さんは第2期制作のお話が来たときはどんなお気持ちでしたか?

梶浦 第1期のアニメの放送が終わった後も、原作が続いているのは知っていましたし、アニメも第2期に続くといいなと思っていました。でも、もし第2期が続いたときに、私に声がかからなかったら寂しいなと思っていたので（笑）、今回のお話を聞いてほっとしています。

――第1期の劇伴（BGM）は、どのようにつくっていったのですか?

梶浦 実は第1期の楽曲をつくるとき、初めにすごく悩んだんです。「SAO」の絵ってキラキラしたアニメらしい[illegible]ね。かわいらしいイメージがあったので、どういう音楽が[illegible]だろうと。私の作業としては、本編の音楽の前に、まずPV（プロモーション・ビデオ）の音楽をつくることになっていたんです。そのPV楽曲は本編のメインテーマをいくつかつなぎ合わせたものだったんですが、シンフォニックでちょっとブラス（金管楽器）が鳴っているようなイメージでつくってみたんですね。でも、実際に完成したとき、楽曲がちょっと重すぎるような印象があって、音楽と絵を合わせたときに、「絵と合わないかな?」という不安が出てきたんです。それで「どうなんだろう、このまま作曲を進めていいのかな」と迷ってしまったんですよ。それで音楽の打ち合わせのときに「私、先走ってしまって、音楽を重たくしすぎてしまいました」と申し上げたんです。私としては、もし「音楽が合わない」という意見が出たら、もっとライトでビート感が前面に出ているような曲を提案するつもりでした。でも、そんな必要はなくて、伊藤（智彦）監督や岩浪（美和）音響監督から「大丈夫です。絵と音楽が合わないってことはないですよ」と答えていただけたんです。私の杞憂だったんだなと。それで肩の力が抜けて、初めにつくったPVの曲のイメージのまま、ほかの曲をつくることができたんです。早い段階で伊藤監督や岩浪音響監督に相談できたことは、私にとってすごく意味のあることでした。

――そうやって試行錯誤した第1期の楽曲が映像とうまくマッチしたなと思ったシーンはどこですか?

梶浦 どんなに頑張ってつくっていたとしても、どんな作品でも常に1話を見るまではいつも不安なんです。「SAO」第1期、第1話の最後、キリトが次の村に向かって走るシーンが今でも忘れられませんね。あのシーンで、「SAO」のメインテーマである「swordland」（キリトのテーマ曲）が流れるんです。そのシーンを見たときに「よかった。これでいけそうだ」と感じたのをよく覚えています。夕日のなかでキリトが走りだすという、すごくいいシーンになっていたので、このテンポ感、この重さでこの作品はいけそうだなと。あのシーンがきっかけで、私はキリト君のことが気になるようになってしまって（笑）。アスナちゃんとスイッチしながら戦うキリト君（第2話）もカッコよかったし、初めて二刀流を抜くシーン（第9話）では、思わず「キリトくーん!!」って興奮しちゃいました。

――今回の第2期にあたる、原作第5、6巻をお読みになったときの印象はいかがでしたか?

梶浦 〈ファントム・バレット〉編はまた、重い話なんですよね。重い話と言いながらも、原作を読んでいるときにはページをめくる手が止められませんでした。先が気になってしかたがない。アニメも、重いシーンがありながら、ジェットコースターのような展開になるんじゃないかと思っています。

――今回、第2期の劇伴はどんなアプローチをしているんですか?

梶浦 岩浪音響監督から最初に「メタル（ヘビーメタル）で」と言われたんです。今回の《ガンゲイル・オンライン》のテーマ曲はメタルなんですよね。あの世界に入るとき、メタルの音楽が流れてくるという設定なので。でも、本当にメタルっぽくしすぎると時代感が出すぎてしまう。ちょっとデジタル風味のメタルにしたほうがゲーム感が出るんじゃないかと。そこでバンドのメンバーといっしょにスタジオで演奏しながらBGMをつくっていきました。

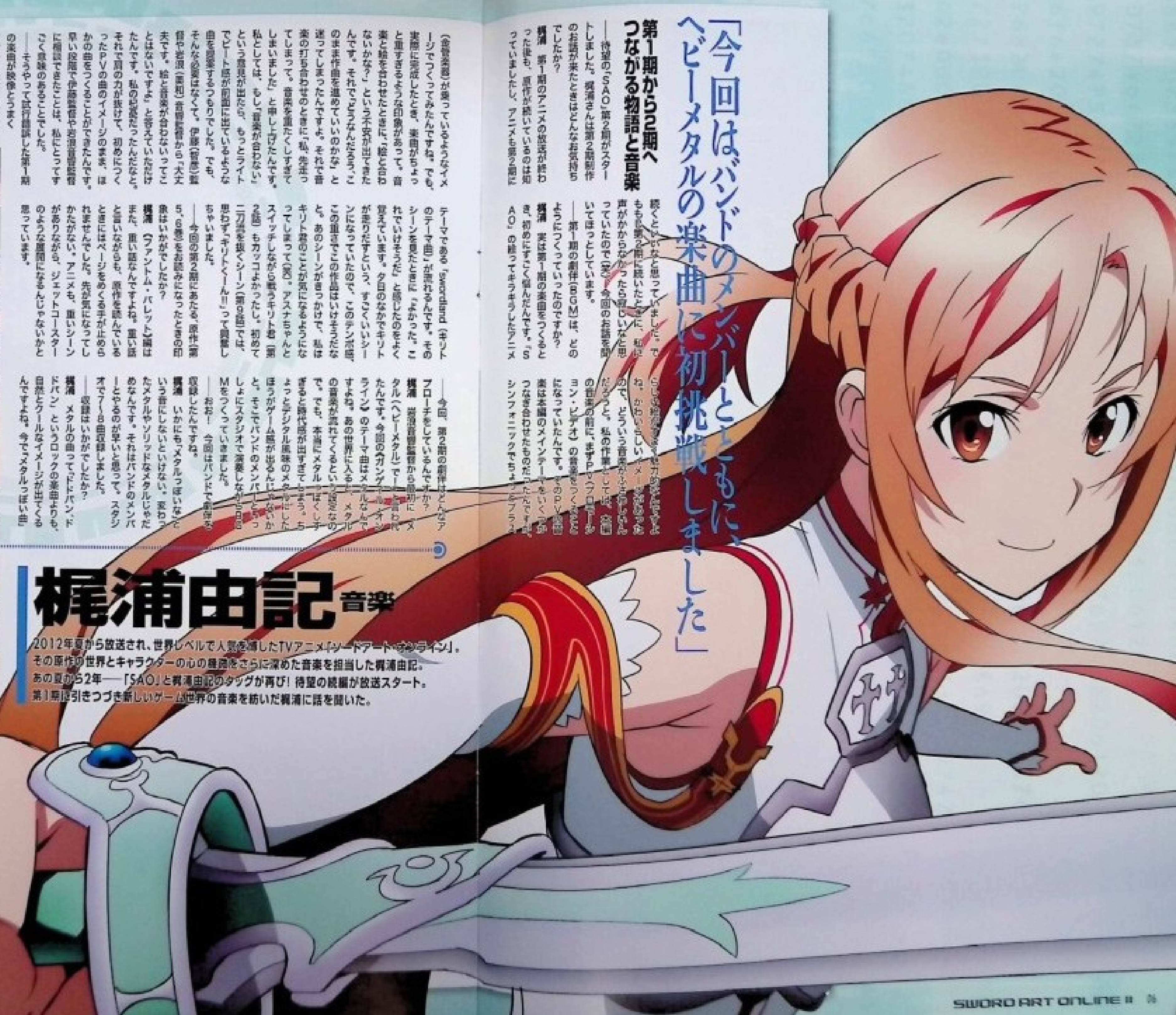
――おお！ 今回はバンドで劇伴を収録したんですね。

梶浦 いかにも「メタルっぽいな」という音にしないといけない。変わったメタルやソリッドなメタルじゃだめなんです。それはバンドのメンバーとやるのが早いと思って。スタジオで7〜8曲収録しました。

――収録はいかがでしたか?

梶浦 メタルの曲って「ドドバン、ドドバン」というロックの楽曲よりも、自然とクールなイメージが出てくるんですよね。今で「メタルっぽい曲」

「この作品はどのバトルシーンもすごくカッコよくて、本当に熱くなりますよね。アニメーションならではの迫力があって、〈アインクラッド〉編のキリトの戦闘シーンは興奮しながら観ていました」



ソードアート・オンライン ソングコレクション

8月27日発売

●価格3000円+税／アニプレックス

待望のキャラクターソング集が発売決定。アスナが歌う「My Independent Destiny」ほか、リーファと直葉の歌がそれぞれ収録されているなど聴きどころが盛りだくさん。もちろんキリトの歌もラインナップ。サチ、シリカ、リズベット、ユイの歌声も！

藍井エイル
オープニング「IGNITE」

●8月20日発売／期間生産限定盤（アニメ盤）CD+DVD（SECL1555~1556）1800円（税込）

春奈るな
エンディング「Startear」

●8月20日発売／期間生産限定盤（アニメ盤）CD+DVD（SECL1560~1561）1800円（税込）

「“ファンタジーならではのワクワク感”を大切にしていきたい」

[illegible]とつくろうと考えたことがなかった[illegible]、ちょっとおもしろかったです[illegible]メンバーがスタジオで思いつ[illegible]フレーズを楽曲に加えていくこと[illegible]ありました。

――第1期から引き継いでいる楽曲は[illegible]ますか？

梶浦 「キリトのテーマ」は、変えな[illegible]と監督からリクエ[illegible]メロディはそのま[illegible]、やや速くして、バ[illegible]、ちょっとだ[illegible]ています。[illegible]楽曲も、アレン[illegible]

梶浦 [illegible]なかにいるよう[illegible]要素だったんで[illegible]」はバトルシーン[illegible]。そのシーンを[illegible]でテンポが速め[illegible]ます。そもそも[illegible]GMとして映像[illegible]魅力があるんですよ[illegible]みを出して、音の響き[illegible]いるようなイメージ[illegible]と思っています。

――「シノンのテーマ曲」[illegible]な曲をおつくりになりまし[illegible]

梶浦 「クールな曲を」とい[illegible]ーがありました。彼女は感情[illegible]わけではないけれど、表に出す[illegible]がない人なんです。感情を表に出[illegible]ときは、あくまでクールなんだろうなと。とつとつとしたクールな曲にしています。バトル中の曲もあるんですけど、リズムは厚めだけ、上にかぶさる音はクール。感情がドバっと出る泣かせる曲ではなくて、淡々とフレーズを繰り返すような曲にしています。第1期の「キリトのテーマ」とは温度感が全然違いますね。

――今回、どんなシーンを楽しみにしていますか？

梶浦 やっぱりバトルシーンですね。第1期は爽快でカッコいいバトルシーンがたくさんありましたが、第2期もハラハラするようなバトルシーンがたくさんあるんじゃないかと思っています。待ち伏せしたり……最後のボス戦、生き残り戦はどのように描かれるのか、きっとドキドキハラハラがしばらく続くんだろうなと。今回は全体的にバトルシーンが多いような気がします。現場のスタッフは大変だと思うんですが、映像を見るのはすごく楽しみですね。

――「SAO」の劇伴の特徴は何でしょうか。

梶浦 「SAO」の音楽は第1期、第2期ともに「ファンタジーならではのワクワク感」を大切にしています。[illegible]「おおっ！」と見ている人が感じてい[illegible]、音楽も「おおっ！」と来ら[illegible]な楽曲でありたいなと思っ[illegible]。乗りたいときに、「さあ[illegible]、視聴者を誘ってくれる音[illegible]きたい。特に「SA[illegible]きる事件のスケール[illegible]感情の振幅も大き[illegible]「SAO」は音楽が[illegible]あえて出ないでいるところがはっきりとしているんですよね。なるべく「感情に忠実な音楽」をつくろうと思っていました。

――「SAO」は海外での人気が大きいそうで、今回の第2期も世界各国で同日配信されているそうです。梶浦さんがその反響の大きさを感じることはありますか？

梶浦 私はtwitterをやっているんですが、たまに海外の「SAO」ファンの方から話しかけられることがあります。スペイン語で語り掛けられることもあれば、漢字だけの文章で……たぶん中国語で話しかけられることもあるので、それはすごいなと思っていました。海外同日配信ですか……すごいですね。

――梶浦さんの立場からご覧になって「SAO」という作品の魅力はどんなところにありますか？

梶浦 実際にオンラインゲーム（ソードアート・オンライン）ができたら、私きっとハマっちゃうと思うんですよ。私が遊んだことがあるゲームと言えば、3Dじゃない「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」のヒトケタ台ぐらいなんですが、学生のときにかなり深くハマってしまった記憶があって（笑）。以来、ゲームを始めると仕事が絶対的にできなくなるので、現在はやらないと決めているんです。だから、オンラインゲームをいまだにプレイしたこともないんですよね。今の私の夢は「仕事を引退したあとにオンラインゲームをプレイして、身を滅ぼすまで遊ぶこと」にしています（笑）。なので、私が仕事を辞めたころに「ソードアート・オンライン」があると、すごくうれしいですね。体全体でゲームの世界を体験できるなんて、本当にすばらしい体験だと思いますから。本当に発売が決まったら、ベータテストに絶対応募しようと思っています！

――物語上では、VRMMORPG《ソードアート・オンライン》の発売日は2022年ということになっています。ファンとしては、梶浦さんがその時期も現役でいらっしゃることを祈っていますが。

梶浦 ははは。「FictionJunction」というプレイヤーがいたら、私だと思ってください（笑）。通りすがりのプレイヤーに、回復アイテムを配るようなプレイヤーになりたいですね。あ、でも、私がプレイする《ソードアート・オンライン》はちゃんとログアウトできるようにつくってほしいです！

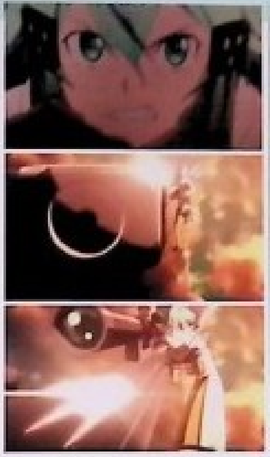
●かじうら・ゆき／作曲家、作詞家、音楽プロデューサー。ユニット[illegible]としてデビュー。ソロプロジェクト「FictionJunction」としての活動や、Kalafinaなどのプロデュースも[illegible]。代表作として『Fate/Zero』『魔法少女まどか☆マギカ』などに参加している

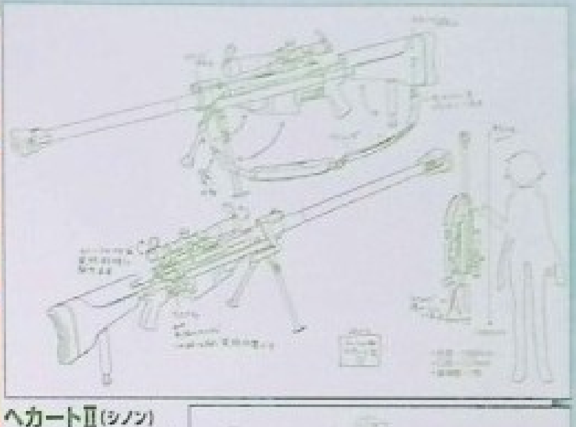
「この作品はゲームごとに世界の印象が変わるんですが、統一して言えることは、やっぱりファンタジーなんです。こんな世界に行ってみたいとワクワクする気持ちを音楽でかきたてられるといいなと考えています」

「好きだからといってやりすぎないように、魅せる銃」

銃器作画監督 青木悠

銃器世界〈ガンゲイル・オンライン〉で最も重要なアイテムが銃器。本作には実銃がたくさん登場し、死と隣り合わせの緊張感を描いている。その銃器の作画監督・青木悠に話を聞いた。



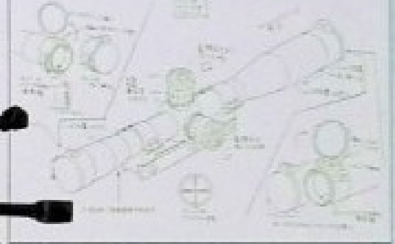


スコフィールド

劇中の「弾丸回避ゲーム」でガンマンが使うシングルアクションリボルバー。1870年に開発された。銃弾を装填するときに銃身を折るというギミックが特徴的。銃器監修を担当した[illegible]がこの銃を提案した

ヘカートII（シノン）

シノンの愛銃の狙撃銃。フランスのメーカー製で、フランス陸軍の制式大型狙撃銃。重機関銃弾を使用し、最大射程は約2km超。「ヘカート」とはギリシャ神話の女神ヘカテーからとられている。本来の重量は13.8kg



銃器に込められた描き手のこだわり

――青木悠さんが銃器作画監督に就任した経緯をお聞かせください。

青木　以前、銃器がたくさん登場する作品にいち銃器作画マンとして参加していたことがあって、そのときに銃が好きだというアピールをしまくっていましたね。人物を描くよりも銃を描いているときのほうが楽しくて、いつも「この銃はこう描くとカッコいいんだ！」と考えながら絵を描いていたのですが、その作品の銃器作監にも熱意が伝わったようで「青木さんならお任せで」といろんな場面の銃を自由に描かせてもらっていました。その時の評価がきっかけとなって今回の「SAO」第2期の銃器作監の話をいただいたのですが、声をかけてもらったときは本当にうれしかったです。自分が好きな分野の仕事が評価され、しかも「SAO」という大きなタイトルで思う存分銃を描かせてもらえる。今までのキャリアを考えると身に余る仕事だとは思ったのですが、ここが勝負どころだと決意して銃器作監をお引き受けすることにしました

――青木さんは銃器をいつからお好きだったんですか？

青木　昔から大好きで、エアガンをずっといじっていて親が心配するくらいでした。出身が沖縄なんですけど、1年間ためたお年玉とお小遣いを持って東京へ行き、安いエアガンをガーッと買って、沖縄へ帰る空港で不審者だと思われて止められる（笑）。小学生から大学生くらいまではそういう生活を送っていました。上京してからは毎月サバイバルゲームをやっています。

――銃器作画監督とは具体的にどんなことをなさっているんですか？

青木　普通の人が銃を描くと、銃は単なるいちアイテムとして描くと思うんです。でも、好きな人が描くと「この銃のこの角度がカッコイイんだよ」とか「ここに光が当たっていて、ここの曲線がわかるとカッコイイんだ」というのがあって。そこにこだわって描いている感じはありますね。たとえば、スイーツ好きがケーキをおいしそうに描くことに近いと思います。

――今回、登場する銃器のラインナップはかなりマニアックですよね。

青木　そうなんですよ。銃を知らない人だったらメジャーなものをそろえるところを、この作品はあえてちょっとハズしたところの銃を選んでいる。制作的には資料がなかなか見つからなくて大変なんですけどね。今はスタジオにモデルガンを7〜8丁持ち込んで作画の参考にしています。あとウチからいろんな装備きょうを持ってきて作画の参考に使っています。

――珍しい銃器の資料をどうやって見つけているんですか？

青木　日本語のサイトの情報はほとんどエアガンの情報なんです。実銃の情報を入手するには、英語のサイトから探さないといけない。あと、いちばん見ているのは動画サイト。珍しい銃を動画で紹介していて、場合によっては動きのタイミングまでそれを参考にしてつくっています。

――絵コンテはチェックしているんでしょうか？

青木　実際の銃を知る立場から見ると「この銃はこの撃ち方はできないんで」「この銃を撃つときは、こういう動作が本来は入るんで」と言う部分がどうしても出てきてしまう。そういうときは、絵コンテに意見を言わせていただいたこともありました。

――へえ、じゃあ絵コンテの調整をすることもあるんですね。

青木　そうですね。本来、銃器は銃弾の装填数が決まっていて、たとえばライフルだとだいたい30発なんですね。それで連続して撃っていても30発撃つごとに、息継ぎのようにマガジンを交換しなくちゃいけないんです。だけど伊藤（智彦）監督や足立（慎吾）さんから「とにかくめちゃくちゃ撃ちまくっている雰囲気にしてほしい。10秒くらいずっと銃を撃っていてほしい」というリクエストがあるときは、「じゃあ、100発くらい装填できるマガジンがありますよ」と僕から提案させていただきました。

――そのうえ、銃の作画もチェックしているわけですよね。

青木　銃は人の手に触れるものなので、表面が曲面になっているんですよ。曲面を影と線で見せていくのは難しいんですね。銃がカッコよく描かれているのは、仕上げさんや撮影さんのおかげです。作画の力だけではカッコいい銃は完成しないんです。

――今回青木さんがいちばん描いている銃はどんなものですか？

青木　作品のなかで最もキーになる「黒星」です。死銃（デスガン）が使い、シノンの過去にも深い意味がある銃で、ハンドガンなのでアップになる機会が多いんですね。なので描くときは情報量を増やしています。ハンドガンは手との対比も難しいんです。ひと回り銃が大きく見えるだけでぶかっこうになってしまう。

――〈ヘカートII〉はどうですか？

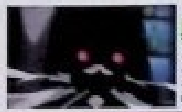
青木　〈ヘカートII〉はとても大きい銃になるので、引きのカットが主体になる。ディテールよりもシルエットのほうが大事になるんです。〈ヘカートII〉単体で描くというよりも、シノンとの対比でサイズ感が出るよう意識していますね。

――印象に残っているカットは？

青木　どのカットもムラが出ないようにやっているつもりですが、銃に力を入れたカットは第4話。キリトが銃を初めて撃つカットです。銃を扱い慣れていなくておぼつかない感じを描きました。あと第2話ではガトリングガン（ミニガン）を一生懸命描きました。銃の迫力が出なくちゃ数が弱々しく見えてしまう。監督に「3Dでやれませんかね」と相談していたんですが（笑）、監督からは「作画で」と言われて、覚悟を決めて、重量感を出して銃だけで凄さが伝わるように描きました。

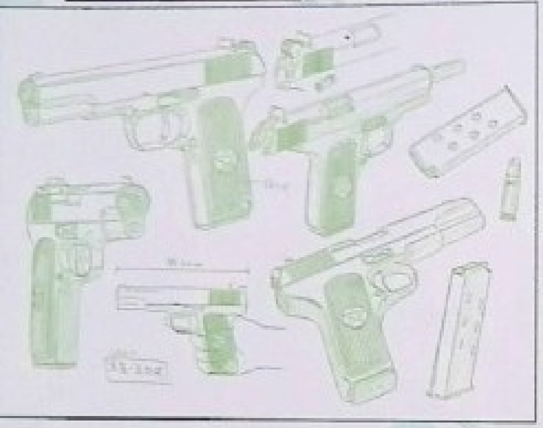
――そこは作品と3Dの兼ね合いもあるんですね。おもしろいです！

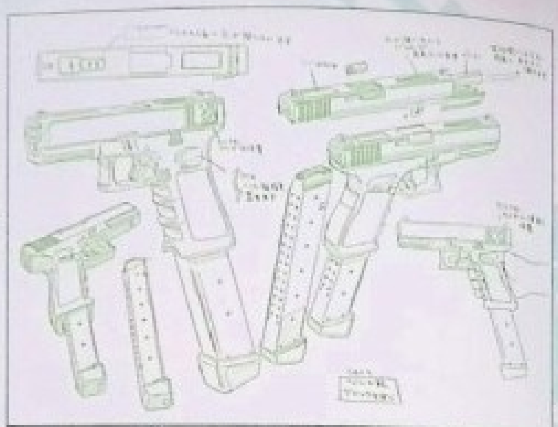
青木　数年前までなら「銃器マニアにしかわからないことだから、ここまで追求しなくてもよかったと思うんです。でも、ここ数年で日本でも多くの方がFPS（ファーストパーソンシューティング／主観視点のシューティングゲームのジャンル）を遊ぶようになって、銃器に興味をもつ方が増えてきた。僕ら「誰もわからないからいいや」ではなく、そういった人達からも「SAO」の銃はきちんと表現されていると言ってもらえるレベルのものになるよう意識しています。



黒星（死銃）

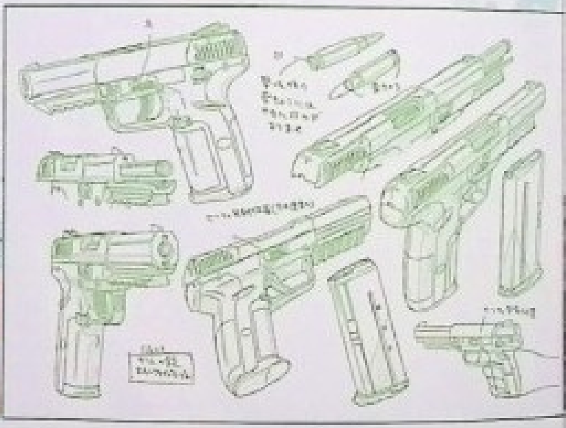
《GGO》に現われる謎のプレイヤー〈死銃〉のシンボルとなるハンドガン。グリップに星のマークがついている。ソビエト陸軍制式拳銃トカレフを、中国でコピー生産したものが「黒星」と呼ばれる





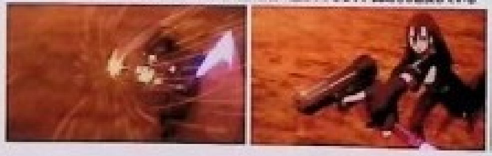
グロック（シノン）

シノンのサイドアーム。ポリマーフレームで軽量。フルオート機能がついている。当初、原作ではシノンはMP7を使っていたが、小柄なシノンにとって大きめのサブマシンガンになるため銃器監修の[illegible]が提案した



ファイブセブン（キリト）

《GGO》にログインしたキリトが、シノンのすすめで最初に買った拳銃。ベルギーのメーカー製の自動拳銃。5.7ミリ口径ゆえにファイブセブンと名付けられた。世界各国の軍隊のみならず、民間用も普及している



柳隆太 アクション作画監督 竹内哲也

アニメスタジオA-1 Picturesの「SAO」班に新戦力が加わり、新しい物語が紡がれる。アクション監督の2人に「SAOII」のバトルシーンの見どころをうかがった。

「原画をめくるだけでも見える竹内さんのアクション」(柳)

交差するそれぞれのアクション

——今回のアクション監督は柳隆太さんと竹内哲也さんのお2人。柳さんは第1期から続投、竹内さんは初参戦ですね。

柳 非常に力強い方が「SAO」班に参加してくださいました。

竹内 もともと原画を描きにきたのですが、気がついたらアクション監督をすることになりました。第1期を見返したら、アクションシーンがすごかったんですよ。タメがあって、キレのある作画になっていて。僕はそういう作画よりも「滑らかに動かすほう」が得意なんです。第1期のアクションにかなわないにしても、第2期のアクションはせめて引き分けぐらいになるようにもっていきたいなと思っています(笑)。

柳 いやいや、とんでもない。てつにぃさんがアクション監督を担当した第2話は動きまくっていたじゃないですか。作画枚数もすごく多くて、てつにぃさんが楽しそうに描いているなあって思っていました。

竹内 ちょっと「てつにぃ」って(笑)。特別なことはしてないですよ。原画どおりに描いているだけなんで。

柳 竹内さんの原画は、見ているだけで完成画面がわかるんですよ。

——「SAO」の現場はお2人にとってどんな現場ですか?

柳 うまいスタッフが多いので刺激的ですよね。勉強になるし、みなさんに負けてはいられないなと思います。その反面そういう上手い人ばかりに囲まれていると、気が抜けないというか。胃が痛くなりますね(笑)。キャラクターデザインの足立慎吾さんとはお仕事を長くごいっしょしているのですが、僕はかわいい絵を描くのが苦手なのでいつも勉強になります。足立さんの描く絵はかわいいですし、今でも進化をしていますからね。少しでも近づくことができたらと思っていたら、また進化している……。

竹内 足立さんはさすがスターですね。

柳 スターです。希望の星です。

——竹内さんは「SAO」班はいかがですか?

竹内 「SAO」班はみんな、仲のいい連中ですし、足立さんも前にいた現場によく遊びにきていたので、すぐに溶け込むことができました。A-1 Picturesさんはうまい方がたくさんいらっしゃるので、勉強させてもらっています。

——第1期から第2期になって、現場の雰囲気は変わりましたか?

柳 設定も何から何まで変わっていますから、ほとんど別作品をやっているような気分です。足立さんの絵の別作品って感じですね。

竹内 僕と山下祐くんが入った時点で文化が違いますよね。

柳 だから新鮮です。

竹内 アクションも新鮮だし。

柳 あと平均年齢が高くなりましたね。第1期は若い方が多い現場だったんですが、今回は年齢が高くなって落ち着いた雰囲気があります。

——第2期の舞台やストーリーにどんな印象をおもちですか?

柳 男くさい世界ですよね。野郎キャラばっかりで全然華やかじゃない。銃の世界ですからしかたないのかもしれないですけど、モブ(群衆キャラ)が怖いモヒカン兄ちゃんばかりで、「世紀末」っぽい(笑)。前作の《ALO》では女の子ばかりで、そこからガラッと変わっているじゃないですか。見ている人がついてきてくれるのかなと不安になります。

竹内 前作は色調で華やかでしたからね。たまに画面で前作の世界が出てくるけど、あっちはすごく明るい。こっちは荒涼としていますからね。僕は銃を使う作品ってあまりやったことがないんですよ。自分がかかわった作品だと「NOIR(ノワール)」くらいなので、すごく久しぶりです。今回は銃器の作画監督を青木(悠)さんが担当してくださっているので大丈夫だと思うんですが、銃を描いていると詳しいファンから厳しいツッコミが入りますからね。

柳 今回は銃器作監として青木さん

「柳さんのケレン味とタメのあるアクションが好きです」(竹内)

が入ってくれているので本当に助かっています。青木さんに頼りきっています。銃は見るのは好きなんですけど、描くとなると大変(笑)。

竹内　青木さんはモデルガンをスタジオに持ち込んで作画していますよね。すごいなと感心しています。

柳　そうそう。先日なんて、打ち合わせの最中に青木さんが「ちょっとトイレ」と言って席を外したと思ったら、作画参考用の薬きょうを持って帰ってきましたからね(笑)。もってるの、そんなの―と。

――前回はアクション作監がアクションシーンの絵コンテを担当しているとのことでしたが、今回は？

柳　それは前回から変わりません。アクション作監がアクションシーンを担当しています。

竹内　銃撃戦はハデに描くのが難しいんですよね。「銃を構えて撃つ」という作画になってしまいがちで。銃撃戦は演出力が大事なんですよね。絵的には、銃を持って走ったり、移動シーンで見せるしかない。

柳　第1期のときはみんな剣を持っていたので、殺陣ができたんですが、今回はキリトくんくらいしか、派手に動かすことができないんですよね。

竹内　いや、盛り上げ方が難しいです。自分の絵コンテはすごく変わっているので、「これで大丈夫かな」といつも不安に思っています。

柳　そんなことないですよ。竹内さんの絵コンテはおもしろいです。動き回っていますから。

竹内　世界観を壊さないよう気をつけていました。

柳　ああいうの、いいと思います。竹内さんは原画も担当して、粘って作画している。本当にすばらしい。

竹内　柳さんはシリーズ後半がすごいじゃないですか。後半は「柳オン・ステージ」が来ると思いますよ(笑)。

――柳さんのエフェクトは定評がありますが、今回はどんなエフェクトをお描きになっているんですか？

柳　銃器から弾が発射されるときのマズルフラッシュ(発火炎)は青木さんが描いてくれるので、僕は着弾や煙を描いています。でも、ほとんど竹内さんが修正作業を進めてくださるので、あまり僕の仕事も少ないんですけど。

竹内　いや、柳さんが修正してくださるとすごくカッコよくなるんです。

――お互いがかかわった話数で気になる話数があればお聞かせください。

柳　それは全話注目なのですが、やっぱり第2話でしょう。竹内さんのオン・ステージです。

竹内　原画さん、動画さん、作画監督さん、仕上げさん、背景さん、撮影さん、とても豪華なスタッフのおかげです。

柳　あとオープニングですね。長回しのアクションカットを竹内さんが動かしまくっています。

竹内　オープニングで長尺のカットを担当したことがなかったので、超うれしかったです。柳さんの見どころはアクション作監回全部なんですが、オープニングでは馬ですね。

――馬？

柳　イヤイヤ、馬って(笑)。馬は作画が大変なんですよね。ほんとになんで近未来の世界なのに、死銃は馬に乗ってるんだろう(笑)。

――お2人の筆が乗るキャラクターはどなたですか？

柳　第1期からずっと言っているんですけど、僕はシリカを描きたいんです。ずっと「描きたい」と言っているのに描かせてくれない(笑)。

竹内　へえ～。

柳　僕はモンスターのキャラクターデザインを担当しているんですけど、ピナ(フェザーリドラ)の設定を描いたときに、設定画に小さくシリカを描いているんですよ。あれっきり、シリカを描いたことがない(笑)。チャンスがあれば描きたいです。

竹内　僕はシノンです。アクションでは強い部分を見せていたけど、ふだんは弱い部分があって。もしかしたらギャップ萌えみたいなことがあるかもと頑張って描いています。

柳　《死銃》にも興味があります。第1話の登場シーンはおもしろかった。メカじゃないのに、メカっぽい！

――キリトはどうですか？　今回のキリトはキリ子として登場しますが。

柳　あれは女性には見えないですよね。キリトくんはキリトくんです。

竹内　描けないんですよね。どうしても男として描いちゃう。足立さんに聞いたら「原作イラストのabecさんもそうらしいけど、一度女の体として描いて、それから胸の膨らみを取るといいよ」とおっしゃっていました。

柳　なびく髪で遊べるから、髪が長いキャラは好きなんですけどね。

――今後楽しみにしていることは？

竹内　後半はそうとう大変らしいじゃないですか。馬に乗っているキャラクターも出てくるし。

柳　後半戦は不安しかないです。

竹内　後半は柳さんの描く馬を見るのが楽しみです(笑)。

柳　竹内さんの新鮮味あふれるアクションを楽しみにしてください。

オープニングカット到着

こちらがインタビューでも語られたオープニングカットたち。劇伴エイルのスピード感のある楽曲にあわせて魅せるキリトの銃弾vs剣のシーンなど、見どころたっぷり！　もちろん「馬」登場のシーンも！

SAOグッズ続々登場!!

7月プライズ

●全国のゲームセンターで7月中旬より順次登場予定

ソードアート・オンライン デラックスマルチクロス

オリジナルの描き下ろしを使用したマルチクロスが登場！ 2013年12月31日に放送された『Extra Edition』で着用した水着姿のかわいい明日奈。サイズはタテ約170cm×ヨコ約110cmとビッグサイズ！／バンプレスト

8月プライズ

●全国のゲームセンターで8月上旬より順次登場予定

プールサイドフィギュア vol.01

昨年末放送された『Extra Edition』のなかで登場したヒロインたちの水着姿が待望の立体化を果たした。vol.1は直葉と珪子、vol.2は明日奈と里香。サイズは約12cm。／バンプレスト

プールサイドフィギュア vol.02

vol.01 & vol.02

プールサイドフィギュアをそろえ、さらにプールサイドをイメージしたパッケージに並べると、一層雰囲気を味わえる！
※画像はイメージです

©川原 礫／アスキー・メディアワークス／SAO Project

Newtype
THE MOVING PICTURES MAGAZINE
ソードアート・オンラインⅡ
TV
毎週／土
11:30-0:00 TOKYO MX
WEB▶ http://www.swordart-online.net/
Twitter▶ @sao_anime
illustrated by TOMOMI KAWATSUMA
finished by ASUKA YOKOTA
composite by GAKU HIROOKA
text by HIDEKUNI SHIDA
designworks by design CREST
SAO2 Project